

메타버스 공간에서의 상거래에 대한 법적 규율

권효상 연구위원/법학박사
(한국법학원)

발행처 : 한국법학원

발행인 : 이기수

발행일 : 2022.5.31.

eISSN : 2950-9203

제1장 서론

1. 연구의 배경과 목적

- 최근 메타버스에 대한 국민들과 기업의 관심이 고조되고 있음.
 - 대학교 수업, 세미나 등 메타버스의 활용도가 높아지고 있음.
 - 이에 메타버스에서 발생하는 상거래에 대한 상사법적 검토가 필요함.
- 비대면 서비스는 대면 서비스에 따른 각종 전염병의 예방을 위해 수요가 증가할 것으로 예상되는바,
 - 가상융합기술(XR)¹⁾을 기반으로 주요 산업은 디지털 전환(Digital Transformation)이 빠르게 진행되고 있음.
- 우리나라는 메타버스 산업의 유지와 발전을 위한 생태계 조성이 미비하고, 법제도의 마련도 미비한 상황임.²⁾
 - 미국과 영국을 비롯한 주요국은 메타버스 기반 기술의 잠재력과 파급효과를 예상하여 메타버스 생태계 조성과 활성화를 위한 정책 수립 및 법제를 정비.
- 이에 본 연구는 메타버스의 정의와 사업영역을 살펴보고, 외국 법제 동향과 법적 쟁점을 비

1) 가상융합기술(XR)은 재활치료, 의료훈련, 인력개발을 목적으로 활용된다. 권오상, 메타버스(Metaverse) 산업 관련 해외 규제 동향 조사·분석, 한국법제연구원, 2021, 69쪽 이하; 가상융합기술(XR) 글로벌 시장은 2024년 2,970억 원 규모, AR/VR 글로벌시장은 2030년경 약 1,700조 원 규모로 전망함. 정은수, 메타버스 거부할 수 없는 세계, Global Industry Indepth, 메리츠증권, 2021.

2) 현재 국회에서 논의 중인 메타버스 관련 법률안으로는 「메타버스산업 진흥법안(김영식의원 등 10인, 2114358)(이하 ‘김영식 안’이라 함)», 「가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(조승래의원 등 10인, 2114545)(이하 ‘조승래 안’이라 함)」 등이 발의되어 과학기술정보방송통신위원회(이하 ‘과방위’라 함)에서 논의 중이고, 국회 과방위는 메타버스 선도 및 법률 제정을 위한 공청회를 열었음. 법원행정처 사법지원실, 「메타버스 공간에서의 상거래에 대한 법적 규율」 검토, 2022. 5.

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

교함으로써 메타버스에서 발생하는 상거래의 법적 쟁점을 검토.

II. 연구의 범위와 방법

- 메타버스가 무엇인지에 대한 정의와 메타버스가 어떠한 형태로 미래에 구현될 것인지를 연구의 범위로 하고,
 - 연구의 방법은 선행 연구와 각국의 메타버스 산업의 법제도 비교를 통하여,
 - 메타버스에서 발생하는 상거래에 대한 상사법적 검토를 진행.

제2장 메타버스의 정의와 상거래

I. 창조 경제와 체화된 인터넷

- **(배경)** 우리 삶 속에서 기술은 우리 자신을 더 잘 표현하고 세상을 더 풍성하게 경험할 힘을 주어 왔음.
 - 특히, 컴퓨터와 인터넷의 결합으로 텍스트를 컴퓨터에 입력함으로써 이를 가능하게 하였으며,
 - 카메라폰이 보급되면서 인터넷은 더욱 시각적으로 변화하였고, 인터넷의 연결 속도가 증가하면서 영상을 통한 몰입이 가능하게 되었음.
- **(정의)** 앞으로 나타날 새로운 플랫폼과 매체는 한층 더 몰입력이 강할 것이고, 사용자는 체화된 인터넷을 단순히 보는 것만이 아니라 몸소 체험할 수 있을 것임.
 - 이러한 현상을 ‘메타버스’라고 정의할 수 있음.
- **(형태)** 메타버스에서는 우리가 상상하는 거의 모든 것을 다 할 수 있는 체화된 인터넷임.
 - 즉, 친구나 가족을 만나고, 일하고, 배우고, 놀고, 쇼핑하고, 창조하고, 오늘날의 컴퓨터나 핸드폰의 개념에는 맞지 않는 완전히 새로운 종류의 활동도 가능하게 되는바,
 - ‘메타버스’야말로 모바일 인터넷의 뒤를 이을 매체로서, 실제로 서로 얼마나 떨어져 있든 그 사람 바로 곁에 있는 듯한 현장감³⁾을 느낄 수 있으므로, 새롭고 즐겁고 몰입감

3) 다른 사람에게 영상을 보내면 그 사람은 실제로 영상을 보낸 사람과 함께 있는 듯 느끼게 되며, 친구와 게임을 할 때면 혼자 컴퓨터 앞에 앉아 있는 대신 정말로 다른 세계에 들어간 기분이 되며, 메타버스에서 회의를 할 때면 다른 사람들과 한 방에 있는 기분이 되는바, 이는 화면에 줄줄이 뜨는 얼굴 영상을 보는 대신 동료들과 눈을 마주치고 같은 공간에 있다고 느끼게 되는 상황으로 이해할 수 있음.

넘치는 방식으로 자신을 표현할 수 있게 됨.

□ 메타버스에서는 화면을 들여다 보는 대신 직접 경험 속으로 들어갈 수 있게 되므로, 사회적 연결, 엔터테인먼트, 게임, 일 같은 오늘날 우리가 온라인으로 누리는 모든 기능을 더 자연스럽게 생생하게 체험하게 됨.

○ 화면⁴⁾ 앞에서 시간을 더 보내게 된다는 게 아니라, 이미 쏟고 있는 시간을 더 잘 활용하게 됨.

□ 새로운 버전의 인터넷인 메타버스의 가장 중요한 특징은 사람을 중심으로 우리가 실제로 세상을 경험하고, 타인과 상호작용하는 방식에 기반한 기술을 구축하는 것임.

○ 메타버스의 기본 구성 요소들은 이미 존재하며, 새로운 구성 요소가 계속해서 등장하고 있으므로, 아직 완전히 존재하지 않으며, 이를 직접 경험해 보는 것은 쉽지 않지만, 미래를 예상할 수는 있음.

II. 메타버스의 구성 요소

□ **(현실감)** 실제로 다른 사람들과 그 자리에 함께 있는 듯 느낄 수 있고, 사람들의 표정과 몸짓까지 엿보며 게임을 할 수도 있으므로,

○ 오늘날의 기술로는 전달할 수 없는 섬세한 의사소통 수단을 모두 구현할 수 있음.

□ **(아바타)** 메타버스에서 우리 자신을 표현하는 수단으로서 아바타⁵⁾는 오늘날의 프로필 사진만큼이나 보편화될 것임.

○ 하지만 정지된 이미지 대신 살아 움직이는 3D로 우리들의 감정 표현과 몸짓을 재현할 것이고, 오늘날 온라인으로 가능한 그 어떤 매체보다도 풍부한 상호작용을 가능하게 해 줄 것임.

- 중요한 것은 우리들의 아바타와 디지털 아이템을 메타버스 내 여러 앱과 경험에 사용할 수 있어야 한다는 것임.

□ **(개인적 공간)** 우리들이 원하는 대로 개인적 공간을 꾸밀 수 있으며, 자신만의 사진과 영상이나 디지털 상품을 전시할 수도 있고, 다른 사람들을 초대해 게임을 하거나 어울려 놀 수도

4) 화면은 인간의 표현과 연결성을 완전히 전달해 주지 못하며, 실체가 갖는 깊은 현실감을 담아내기 어려움.

5) 게임에서 사용할 판타지 아바타를 만들거나 친구들과 놀기 위해 아바타를 사용하기도 하고 직장에서 증명사진처럼 사용할 수 있는 사실적인 아바타를 만들 수도 있음. 다양한 앱과 경험을 통해 크리에이터들이 만들어 낸 다양한 상황에 입을 가상 옷을 가상 옷장에 보관하게 될 것임.

있고, 개인 사무실을 만들어 일할 수도 있음.

□ **(개방된 표준)** 개인적 공간에서 어디로든 원하는 곳으로 순간 이동을 할 수 있으므로, 온갖 종류의 공간들이 제공될 것이므로, 게임이나 전혀 다른 세계로 언제든지 원할 때 순간 이동해 드나들 수 있음.

○ 메타버스에서 순간이동하는 것은 인터넷 링크를 클릭하는 것과 같이 개방된 표준이므로 상호운용성이 있어야 하는바, 이는 자신의 아바타와 디지털 아이템을 다양한 앱과 경험에 적용하는 것 이상의 것임.

- 이를 지원하는 API(Application Programming Interface)는 이미 구축 중이며, 우리들이 뭔가를 사거나 창조하게 되면 그 아이템이 하나의 세계나 플랫폼에만 국한되지 않고, 다양한 상황에서 사용할 수 있게 됨.

- 즉, 아이템을 소유하는 것은 플랫폼이 아닌 우리들 자신이어야 하므로, 암호화폐나 NFT 같은 기술적인 작업뿐만 아니라, 생태계⁶⁾ 구축과 규범의 설정과 같은 새로운 형태의 관리 방식도 필요하게 됨.

□ **(개인정보 보호와 안전)** 메타버스의 전 영역에서 개인정보 보호와 안전은 핵심적인 사항 중의 하나이며, 반드시 구축 초기 단계부터 관심을 기울여야 함.

○ 즉, 우리들이 언제 다른 사람들과 어울릴 것인지, 또는 어떤 사람이 자신의 개인적 공간에 나타나지 못하게 막을 것인지, 또는 언제 일에서 벗어나 개인적 공간에서 쉴지는 모두 우리들의 선택임.

□ **(물리 요소의 디지털 구현)** 사진, 영상, 예술, 음악, 영화, 책, 게임 등의 물리적인 대상들을 디지털로 구현이 가능하게 되며, 화면 같은 것도 물리적인 TV가 아니라 홀로그램이 대신하게 될 것임.

○ 또한, 우리들의 아이템을 물리적 세계에 증강현실로 투사할 수도 있으며, 다양한 디바이스가 제공하는 다양한 경험들 속을 옮겨 다닐 수도 있을 것임.

- 때로는 몰입할 수 있는 가상 현실을 사용하고, 때로는 증강현실인 고글을 사용해 물리적인 세계에도 동시에 존재하며, 때로는 컴퓨터나 핸드폰을 사용해 기존 플랫폼을 통해 메타버스로 들어갈 수도 있게 될 것임.

6) 메타버스를 살아 움직이게 하기 위해서 꼭 필요한 기능을 작업 중인 수십만 명의 사람을 지탱하는 시스템을 말함.

- **(상호 작용)** 글자를 입력하거나 화면을 탭하는 방식 대신에 손짓이나 말 몇 마디, 심지어 생 각만으로 디바이스와 상호작용할 수 있는 새로운 방식도 등장할 예정임.
- **(메타버스 경제)** 메타버스는 디지털 개체를 물리적 세계로 가져와 사람들과 상호작용하게 해 주는 도구를 개발함으로써 단순한 시각 효과만이 아니라, 사실적으로 반응하는 3D 개체를 지원함.
 - 가이드투어나 보물찾기처럼 다양한 물리적 공간을 연결해 증강 현실 스토리텔링 경험을 창조하는 기능도 갖추게 되면,
 - 3D 디지털 아이টে을 팔거나 공유를 통해 상거래가 훨씬 더 활발해지고, 메타버스 경 제 전반이 더욱 성장할 것으로 예상됨.

III. 메타버스의 사업 영역

- **(엔터테인먼트 영역)** 메타버스 속 게임은 판타지 세계 속에 몰입하는 경험에서부터 홀로그램 을 통해 일상 속에서 접하는 게임까지 다양하며, 오래된 게임을 새로운 방식으로 즐길 수 있 는 가장 거대한 엔터테인먼트 사업임.
 - **(커뮤니티)** 사람들은 게임을 통해 처음으로 메타버스를 경험하게 될 것이며, 이미 가장 온전하게 구축된 디지털 상품과 활발한 크리에이터 및 개발자 커뮤니티를 갖추고 있음.⁷⁾
 - 메타버스는 계속해서 진화하여 라이브 서비스 게임⁸⁾이 나타나고 있고, 이러한 게임들 이 활발한 커뮤니티를 만들어 내어 총수익을 견인하고 있음.
 - **(콘텐츠)** 플레이어가 트랙과 상호작용하고 음악을 느끼는 방식을 한층 발전시키기 위해 노력하면서 콘텐츠도 작업.
 - **(피트니스)** 게임 중 많은 수는 플레이어의 물리적 움직임을 활발히 활용함으로써, 플레이 어는 어디든 보고 자유롭게 움직일 수 있음.
 - 단순히 스크린을 보는 것과는 근본적으로 다른 경험⁹⁾이며, 플레이어가 물리적으로 체 화되어 세계와 상호작용하고 그 안을 돌아다닐 수 있음.

7) 에픽 같은 주요 플랫폼은 게임으로 시작해 메타버스를 구축하려고 작업 중임.

8) 업데이트와 새로운 다운로드 콘텐츠를 정기적으로 출시하는 게임이 있으며, 예를 들면, '에코 VR', 'Beat Saber', '온워드', 'Pistol Whip' 등이 있음.

9) 이런 특성은 2D 핸드폰이나 컴퓨터로는 불가능한 완전히 새로운 경험을 가능하게 함. 예를 들어, VR 헤드셋 만 있으면, 권투 시합부터 칼싸움에 이르기까지, 심지어 춤도 배울 수 있고, 새로운 세상에서 운동할 수 있으 며, AI와 싸울 수도 있고, 이러한 "싸우기" 친구들과 모여 길거리 농구를 할 수도 있음.

- 지구 반대편에 있는 사람들과 즉흥적인 경기를 할 수도 있고, 바로 그 자리에 함께 있는 것처럼 올림픽 금메달 수상자와 같은 최고의 선수와 훈련을 할 수도 있음.¹⁰⁾

□ **(업무 영역)** 통근하지 않고도 사무실에 갈 수 있고, 물리적인 공간을 공유하도록 함으로써 언제 어디서든 접근성이 있는 완벽한 작업 환경을 만들 수 있게 됨으로써, 일반 작업 환경에서 보다 더 많은 일을 할 수 있게 됨.

○ **(접근 가능성)** 방해요소는 제거하고 현재 업무에만 집중하는 공간을 상상할 수 있으며, 작업 중인 업무를 공유할 준비가 됐을 때 팀원들과 같은 공간에 있는 것처럼 발표도 할 수 있게 됨.¹¹⁾

○ **(역동성)** 어디에 거주하든 더 다양한 곳의 직장에 접근할 수 있도록 하는 것은 더 많은 사람들에게 직업의 기회를 제공하기 위해 중요함.

- 매일하는 통근을 줄이면 교통 체증에 갇혀 있는 시간이 줄고 중요한 일을 할 시간이 늘어나며,
- 사람들과 장소¹²⁾를 순간 이동할 수 있고 협업 프로젝트를 위해 가상 공간에서 소통할 수 있게 됨.

□ **(교육 영역)** 메타버스에서는 이전에 경험한 학습법과 전혀 다른 학습을 하게 될 것인바,

○ 헤드셋이나 안경을 끼고 공부 주제의 도식을 그릴 수도 있으며, 자동차를 수리하는 방법을 배우기 위해 자동차 설명서를 볼 수도 있음.

○ 의대생이나 의사인 경우에는 VR 앱으로 제대로 할 때까지 연습하면서, 새로운 수술 기술을 직접 배울 수 있음.

○ 지구 과학을 공부하고 있다면 유명한 협곡을 여행하거나, 지구에서 가장 위대한 곤충을 가까이에서 볼 수도 있으며, 저명한 학자의 강의를 들을 수 있음.

- 이러한 학습을 위한 경험을 만들기 위해서는 몰입형 학습 콘텐츠를 만들고, 기기의 접근성을 높여야 하고, 수많은 크리에이터들을 양성하기 위한 전문 교육 과정과 자격증

10) 프로 선수들도 사용하는 프로그램을 도입하거나, 손 추적이 들어간 근력 운동도 가능하게 하고, 운동 강도가 세질 경우를 위해 컨트롤러 그림을 추가하고, 땀을 닦을 수 있는 안면 인터페이스도 추가해서 운동시간을 더 편하게 할 수 있음.

11) 어디에 있든 직장 구성원 모두가 참여할 수 있는 도구를 만들어 주게 되고, 홀로그램으로 물리적인 회의에서 바로 옆에 앉아 있게 할 수 있거나, 메타버스에서 논의를 할 수 있게 하는 획기적인 변화.

12) 메타버스에서는 어떠한 장소뿐만 아니라 어떠한 시대로도 순간 이동할 수 있는바, 고대 로마 시대를 상상해보면, 거리에 서서 소리를 듣고 시장을 방문하며, 2,000년 이상 전에 있었던 삶의 리듬을 느껴 볼 수 있음. 또한, 로마의 광장이 어떻게 지어졌는지와 광장이 지어지는 과정을 직접 보면서 배울 수 있음.

과정을 구축하고, 수익화를 쉽게 해 주어야 함.

□ **(창작과 상거래)** 이러한 학습을 위한 경험을 만들기 위해서는 몰입형 학습 콘텐츠를 만들고, 기기의 접근성을 높여야 하고,¹³⁾ 수많은 크리에이터들을 양성하기 위한 전문 교육 과정과 자격증 과정을 구축하고, 수익화를 쉽게 해 주어야 함.

○ 즉, 원가 혹은 저렴한 수수료를 통하여 수많은 크리에이터¹⁴⁾와 참여자에게 더 많은 선택권을 부여하여 최대한 많은 창작과 상거래가 진흥될 수 있도록 하면,

- 수많은 이용자와 수많은 상거래가 발달하게 되어 지속 가능한 메타버스 경제 환경이 구축될 것임.

○ 물리적인 상품과 디지털 상품을 둘 다 판매하고, 경험과 서비스도 모두 판매할 수 있는데,

- 이것은 새로운 유형의 소유권이 확립되어야 NFT와 같은 한정판 디지털 상품의 판매가 가능하게 될 것이므로,

- 이러한 상품을 디지털 공간에 전시하고, 다음 사람에게 안전하게 매매하는 것도 가능하게 되어, 메타버스는 오늘날 상거래 구조에서 나타나는 물리적 제한을 없애고, 완전히 새로운 비즈니스¹⁵⁾를 가능하게 해 줄 것임.

□ **(혼합 현실)** 풍성한 혼합 현실 경험에 도달하려면 앱이 방안에 있는 사물을 인식할 수 있어야 하고, 가상의 사물을 주변의 물리적 환경과 혼합해서 같은 공간에 공존할 수 있게 해야 함.

IV. 메타버스에서 발생하는 상거래 원칙

□ **(투명한 데이터)** 작동 방식과 수집되는 데이터와 시간이 지나면서 수집된 데이터가 사용되는 방식에 대해 투명해야 함.

○ 또한, 사람들에게 사용하기 쉬운 안전 제어 기능을 제공하고, 어린 사용자가 이런 제품을 사용하는 경우에는 연령 안내와 자녀 보호 기능도 제공.

13) 차세대 메타버스로 나아가려면 수십 가지의 주요 기술 혁신이 필요하고, 오디오 입력, 햅틱, 핸드 트래킹, 아이 트래킹, 혼합 현실 센서, 그래픽, 컴퓨터 비전, 아바타, 지각 과학, AI 등의 분야에 대한 연구가 필요함.

14) 디지털 물건을 만드는 크리에이터, 서비스와 경험을 제공하는 크리에이터, 또한 게임 크리에이터들처럼 세계 전체를 만드는 크리에이터 등.

15) 개별화된 작품, 팀 문화, 구독, 광고 혹은 메타버스에서만 가능한 다른 수익 창출 도구 등.

- **(상호 운용성)** 업계 전반에서 같은 상상력과 혁신을 통해 상호 운용성, 개방성, 안전을 위한 기술을 구축해야 하고, 메타버스의 다른 모든 제품 측면에서도 이러한 점이 기본 구성 요소가 되어야 함.

■ 제3장 국내·외 정책 동향과 법제 동향

1. 국내·외 메타버스 정책 동향

- **(우리나라)** 정부는 2016년 8월 10일 9대 국가전략 프로젝트를 발표했으며,¹⁶⁾ 메타버스 구현기술인 AR/VR/XR 등의 연구개발, 융합, 콘텐츠 제작지원, 인재양성 등의 계획을 발표하였고,
 - 메타버스 실현을 위한 기술 투자와 정책지원을 확대해 나가고 있음.
 - 2019년 10월 가상·증강현실(AR/VR) 분야 선제적 규제혁신 로드맵을 발표¹⁷⁾하여 2029년에는 뇌인식 인터랙션의 완전 몰입 시나리오를 제시.
 - 2021년 5월 메타버스 얼라이언스가 국내 산업계와 협회를 중심으로 출범하였으며,
 - 현실과 가상을 융합한 메타버스플랫폼과 서비스를 개발하고, 전문인력을 양성하며, 한국 가상증강 콤플렉스(상암동), 메타버스 허브(판교), 메타버스 클러스터(국가산업단지)에 메타버스 기업 성장을 위한 인프라 지원.¹⁸⁾
 - (김영식 안¹⁹⁾) 2022년 1월 메타버스 산업과 서비스 등을 진흥하기 위한 법률적인 기반을 마련하기 위하여 메타버스 산업 진흥법의 제정안을 국회에 발의하였으며, 동 법안은 정부의 정책에 관하여 규정함.
 - 동 법안에서 과학기술정보통신부장관은 메타버스산업의 진흥 및 메타버스 이용 활성화 위하여 3년마다 다음 각 호의 사항이 포함된 메타버스진흥기본계획을 수립하도록 함(안 제5조).
 - 또한, 메타버스산업의 진흥 정책의 총괄·조정 등 위하여 메타버스산업진흥위원회를 두도록 하고, 정부와 민간이 참여하는 실무협의회를 설치하고 운영하도록 함(안 제6조 및 제7조).

16) 미래창조과학부, 대한민국 미래를 책임질 9대 국가전략 프로젝트, 2016. 8. 10.

17) 관계부처합동, 가상·증강현실(AR/VR) 분야 선제적 규제혁신 로드맵, 2019. 10.

18) 과학기술정보통신부, 2021.

19) 김영식 외 9인, 메타버스산업 진흥법안, 2114358, 2022.1.11.

- 정부는 메타버스서비스의 활성화를 위하여 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호의 정보통신망과 콘텐츠산업 진흥법 제2조 제1항 제1호의 콘텐츠를 활용한 서비스를 메타버스로 전환하기 위하여 필요한 시책을 수립하여 추진 하도록 함(안 제8조).
- 과학기술정보통신부장관은 메타버스산업에 관한 기술의 개발을 촉진하기 위한 사업을 추진하고, 사업화를 지원하며, 연구개발기반을 조성하도록 함(안 제9조부터 제13조까지).
- 정부는 메타버스산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하도록 하고 (안 제18조), 메타버스의 이용자를 보호하기 위하여 교육·홍보, 피해의 예방 및 구제 사업을 하도록 하며(안 제26조), 과학기술정보통신부장관은 메타버스서비스에서의 자율규제를 촉진하기 위하여 메타버스자율규제단체를 지정할 수 있도록 함(안 제30조).
- 동 법안에 대하여 문화체육관광부는 ‘메타버스’가 다양한 의미로 사용되는 용어로 아직 업계 및 학계에서 합의된 정의 및 범위가 부존재함에 따라 규율대상이 모호하고 포괄적이라는 지적을 제기하고, 용어 정의의 모호성으로 법 적용 대상의 범위가 명확히 정의되지 않을 경우 타법을 적용받는 사업자가 사안에 따라 자의적인 해석으로 본 법안 규제를 적용받을 위험성이 있고, 사업자들의 낮은 예측 가능성으로 인해 업계 혼란 발생이 우려된다는 입장임.²⁰⁾

○ (조승래 안²¹⁾) 2022년 1월 가상융합경제를 진흥하고, 관련된 기업의 경쟁력을 높이기 위한 법률적인 기반을 마련하기 위하여 가상융합경제발전에 관한 법률의 제정안을 국회에 발의하였으며, 동 법안은 정부의 정책에 관하여 규정함.

- 동 법안에서 과학기술정보통신부장관은 가상융합경제 발전을 위하여 가상융합경제 기본계획을 수립·시행하도록 하고, 가상융합경제 발전에 관한 사항을 심의·의결하기 위하여 국무총리 소속으로 가상융합경제위원회를 두도록 함(안 제6조 및 제7조).
- 정부는 가상융합경제 발전을 위하여 가상융합사업자에 대하여 필요한 행정적·재정적 지원을 하도록 하고, 관련 법률에 따라 국세 및 지방세를 감면할 수 있도록 하며, 금융

20) 조기열, 메타버스산업 진흥법안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

21) 조승래 외 9인, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안, 2114545, 2022.1.25.

및 창업 지원을 할 수 있도록 함(안 제12조부터 제15조까지).

- 과학기술정보통신부장관은 가상융합산업에 관한 기술 개발을 촉진하도록 하고, 이를 위한 표준화 사업을 하도록 하며, 관련된 전문인력을 육성할 수 있도록 함(안 제18조부터 제20조까지).
- 과학기술정보통신부장관은 가상융합산업의 육성·발전을 지원하기 위하여 전문인력과 시설 등 대통령령으로 정하는 요건을 갖춘 기관, 단체 또는 법인을 가상융합지원센터로 지정할 수 있도록 함(안 제21조).
- 중앙행정기관의 장 및 지방자치단체의 장은 메타버스의 발전 및 활용을 위하여 필요한 개발·제작·출시·판매·제공·유통·이용 등에 관한 시책을 마련하도록 하는 등 메타버스의 발전과 활성화를 할 수 있도록 함(안 제25조부터 제28조까지).
- 동 법안에 대하여 한국인터넷기업협회는 정형화가 어려운 신사업 분야를 법률로 먼저 규정하려는 시도가 가상융합경제가 태동하는 현 단계에서는 오히려 걸림돌로 작용할 우려가 있으므로 신중한 접근이 필요하다는 입장을 밝힘.²²⁾

□ **(미국)** 미국은 1990년대부터 메타버스의 핵심 기술인 가상융합기술(XR)과 실감 콘텐츠에 대해 국가차원에서 R&D를 추진하여 핵심기술을 확보하여 지원.²³⁾

○ 2019년 9월 미국 국가과학기술위원회는 연방정부의 '네트워크 및 정보통신 과학기술 연구개발 프로그램(NITRD) 예산 요구안²⁴⁾을 발표했고, 2020년에는 총 11개 투자분야를 선정함.

- NITRD 이외에도 사회·안전 분야와 국가안보 분야에 교육부, 국토안보부 등이 중심이 되어 가상융합기술(XR) 기반의 정책을 추진함.

□ **(유럽)** 2002년부터 2014년까지 진행된 'AMIRE 프로젝트'를 기점으로 개별 국가들이 메타버스 근간인 가상융합기술(XR) 관련 연구 프로젝트를 진행함.

○ 2014년부터 2020년까지 유럽연합 집행위원회(European Commission, 이하 'EC'라 함)는 'Horizon 2020'을 운영하였으며, 3D, 증강현실 기술 등의 콘텐츠 개발 등을 지원.²⁵⁾

22) 조기열, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

23) 권오상, 앞의 책, 99쪽 이하, 103쪽 이하.

24) FY 2020 Supplement to the President's Budget for the Federal Networking and Information Technology Research and Development (NITRD) Program.

25) 권오상, 앞의 책, 107쪽 이하.

- 독일은 Fraunhofer IGD(Fraunhofer Institute for Computer Graphics Research)라는 정부 주도 연구협회를 중심으로 가상현실 및 시뮬레이션 현실의 응용 프로그램을 개발.²⁶⁾
- **(영국)** 영국은 창조산업이라는 국가전략사업을 기반으로 메타버스의 기반 기술인 가상융합기술(XR), 메타버스의 구성 요소가 되는 몰입형 경험 콘텐츠를 지원하는 정책을 마련함.²⁷⁾
 - 이러한 창조산업(Creative Industry)은 디자인, 광고, 패션, 건축, 영화, 소프트웨어 등에 대한 연구개발과 혁신으로 구분.
 - 특히, Story Futures Academy 프로그램은 몰입형 랩 설립, VR 다큐멘터리 제작 지원, 청년층을 위한 몰입형 콘텐츠 제작으로 구성됨.²⁸⁾
 - 또한, 가상융합기술(XR)분야는 4대 디지털 핵심기술로 지정하여 지역 클러스터를 지원²⁹⁾하였고, 영국연구혁신기구(UK Research Council)는 몰입 경험을 위한 기금 지원에 투자함.³⁰⁾
- **(일본)** 일본 경제산업성 실태조사를 실시한 KPMG 컨설팅그룹은 메타버스를 “다수가 참여하고 아바타를 이용해 자유롭게 행동하고 다른 참여자와 교류하는 공간”으로 정의함.³¹⁾
 - 2021년 8월 GREE라는 온라인사업자는 REALITY라는 버추얼라이브앱 기반의 메타버스 사업에 앞으로 2 ~ 3년간 100억 엔 규모의 투자 계획 발표.

II. 국내·외 메타버스 법제 동향

- **(우리나라)** 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률은 불법 정보의 유통을 금지하고, 청소년을 보호하며, 사생활 침해 등을 규제함.
 - 게임산업진흥에 관한 법률 제38조 제7항에서는 정보통신서비스 제공자가 불법 게임물에 대한 시정명령 조치에 따라야 할 의무를 규정.
 - 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률에서는 전자상거래 및 통신판매 등에 의

26) Fraunhofer IGD, <https://www.igd.fraunhofer.de>, 최종 검색일: 2022.3.26.

27) 이현우, 빅데이터로 살펴본 메타버스(Metaverse) 세계, Kocca Focus, 통권 133호, KOCCA, 2021.

28) UKRI, Creative Industries Cluster Programme, The Story So Far, 2020. 2.

29) 한상열·방문영, 글로벌 XR정책동향 및 시사점, 동향 Trend, 소프트웨어정책연구소, 2020.

30) 최승훈, 디지털 전환의 핵심, 메타버스 르네상스, 해외 ICT R&D 정책동향, IITP, 2021.

31) KPMGコンサルティング, 仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業 報告書, 経済産業省, 2021, 4쪽.

한 재화 또는 용역의 공정한 거래에 관한 사항을 규정.

- (김영식 안³²⁾) 2022년 1월 국회에 발의된 메타버스 산업 진흥법의 제정안에 관하여,
 - 동 법안 제2조 제1호에서 ‘메타버스’를 “입체환경으로 구성된 가상사회에서 가상인물 등을 통하여 다양한 활동을 할 수 있도록 제작된 가상의 공간”으로 정의하고 있는데,
 - 이 경우 ‘메타버스’가 현실에 존재하지 않는 입체환경의 가상세계로서 자신의 모습이 아닌 아바타를 통해 상호작용하는 가상현실로만 국한되고,
 - 메타버스의 또 다른 축으로 주목받고 있는 증강현실(AR)³³⁾, 디지털 트윈³⁴⁾ 등과 관련된 영역들은 제정안의 포섭 범위에서 제외될 수 있는 점을 고려할 필요가 있다는 국회 검토의견이 있음.³⁵⁾
- (조승래 안³⁶⁾) 2022년 1월 국회에 발의된 가상융합경제발전에 관한 법률의 제정안에 관하여,
 - 동 법안에서 가상융합서비스 중 하나인 메타버스를 별도로 정의한 것은 차세대 플랫폼으로서 ICT 생태계의 경쟁 구도를 재편할 가능성이 있는 메타버스 시장에서 국내 기업이 세계적 기업과 경쟁할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있고,
 - 메타버스 내에서 사업자, 이용자, 가상존재 등이 상호작용하면서 새로운 법제도·윤리적 쟁점과 갈등이 발생할 것으로 우려되므로 그에 대응할 필요가 있다는 점에서 의미가 있는 것으로 보이나,
 - 동 법안과 달리 메타버스의 범위에 증강현실, 디지털 트윈 등을 포함하여 제정안의 가상융합서비스의 정의와 가깝게 메타버스를 넓게 보는 관점도 있는 등, 메타버스에 대

32) 김영식 외 9인, 메타버스산업 진흥법안, 2114358, 2022.1.11.

33) 증강현실(Augmentde Reality, AR)은 현실세계 위에 가상의 세계를 결합하는 기술로, 이용자가 눈으로 보는 현실세계에 가상물체를 겹쳐 보여줌으로써, 현실세계만으로 얻기 어려운 부가적인 정보를 제공한다. 대표적인 예로 포켓몬고나 구글글래스가 있으며, 최근에는 제조산업에서도 생산, 조립, 수리, 유지관리, 물류관리 등 각 영역에서 증강현실(AR) 글래스가 주목받는 등, 다양한 산업과 사회 분야에서 도입되고 있음. 조기열, 메타버스산업 진흥법안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

34) 미러월드의 다른 한 축인 디지털 트윈(Digital Twin)은 물리적인 사물과 컴퓨터에 동일하게 표현되는 가상 모델로 제너럴 일렉트릭(GE)에서 만든 개념임. 실제 물리적인 자산 대신 소프트웨어로 가상화한 자산의 디지털 트윈을 만들어 모의실험(시뮬레이션)함으로써 실제 자산의 특성(현재 상태, 생산성, 동작 시나리오 등)에 대한 정확한 정보를 얻을 수 있음. 에너지, 항공, 헬스케어, 자동차, 국방 등 여러 산업 분야에서 디지털 트윈을 이용하여 자산 최적화, 돌발사고 최소화, 생산성 증대 등 설계부터 제조, 서비스에 이르는 모든 과정의 효율성을 향상할 수 있음(자료: TTA정보통신용어사전). 조기열, 메타버스산업 진흥법안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

35) 조기열, 메타버스산업 진흥법안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

36) 조승래 외 9인, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안, 2114545, 2022.1.25.

한 정의가 관점과 주체에 따라 다양하고,

- 아직 학계 및 업계에서 합의된 정의가 없어, 향후 사회적으로 메타버스의 정의가 제정
안과 다르게 확립될 경우 법률 해석과 적용상 혼란을 일으킬 수 있는 점을 고려할 필
요가 있다는 국회 검토의견이 있음.³⁷⁾

□ **(미국)** AR에 장착된 안경이 주변 환경을 녹화하는 경우에 이를 거부할 수 있는 권리, 수집된
데이터의 소유·저장·처리 등의 개인정보보호문제가 대두되는데,

○ 미국 의회에 VR TECHS in Government Act of 2019 법안이 발의되어, 연방자문위원
회(The Federal Advisory Committee on the Usability of Reality Technologies)
를 두어,

- 미국 국립표준기술연구소(The National Institute of Standards and Thechnology)
와 협력하여,
- 혼합현실기술(mixed reality technology), 증강현실기술(augmented reality
technology), 가상현실기술(virtual reality technology) 등을 포함한,
- 현실기술(reality technology) 관련 법률에 적합한 정의를 개발하는 것을 내용으로
함.³⁸⁾

○ 1994년 Interactive Digital Software Association³⁹⁾에서 의회의 승인을 얻어 설립된
미국 오락 소프트웨어 등급위원회(Entertainment Software Rating Board)는 게임에 대
한 등급⁴⁰⁾분류 심사를 담당하는 비영리 자율규제기구(self-regulatory organization)임.

□ **(유럽)** 2020년 12월 EC는 디지털 서비스 법(Digital Service Act)과 디지털 시장법(Digital
Market Act)⁴¹⁾은 메타버스라는 플랫폼에 대하여 적용하는 법령을 발표하였음.

○ 즉, 디지털 시장법(Digital Market Act)은 메타버스에 참여한 사업자가 Core platform

37) 조기열, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방
송통신위원회, 2022.3.

38) H.P.4103 - VR TECHS in Government Act of 2019.

39) 현재 Entertainment Software Association.

40) Everyone, Everyone 10+, Teen(13+), Mature(17+), Adult Only(18+), Rating Pending으로 총 6개 등
급, ESRB Ratings Guide, Entertainment Software Rating Board, [http://www.esrb.org/ratings/ratin
gs_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratin
gs_guide.aspx), 최종검색일: 2022. 3. 26.

41) REGULATION ON THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on contestable and fair
markets in the digital sector (Digital Markets Act).

- service를 제공하고 Gatekeeper 조건을 충족하면 사전규제대상 사업자로 정의함.⁴²⁾
- 2021년 4월 21일 유럽연합 집행위원회(EC)는 Artificial Intelligence Act를 제시⁴³⁾하여 인공지능(AI)을 규제.
 - 또한, 2003년 유럽게임정보기구(Pan European Game Information)가 설립되어, 게임물 등급체계 행동강령(CODE OF CONDUCT)를 기반으로 등급관리⁴⁴⁾를 책임짐.⁴⁵⁾
 - **(일본)** 2021년 2월 시행된 디지털 플랫폼 사업자 거래 투명화법(特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律)에 따라,
 - 디지털 플랫폼 사업자에 거래조건 등의 정보공개와 운영 시 공정성 확보 등에 대하여 규정하면서,
 - 온라인쇼핑몰과 앱스토어에 대하여 우선적용대상자인 특정 디지털 플랫폼제공자를 규정.⁴⁶⁾
 - XR(AR/VR/MR) 확산은 저작권법, 상표법, 민법(소유권), 개인정보보호법과 충돌되는데,
 - VR 콘텐츠에서 건축물의 디자인이 노출될 경우에 저작권법상 ‘정당한 이용 이내’에서 저작권자의 허가를 받지 않아도 되며,
 - AR광고는 디바이스 화면에 표시되고 건물에 투영되지 않으므로 옥외광고에 해당되지 아니함.⁴⁷⁾
 - 2018년 엔터테인먼트XR협회(エンターテインメントXR協会)는 13세 미만의 어린이에게 3D 기기 시설에서 VR 콘텐츠 이용 시 보호자 동의를 얻도록 함.⁴⁸⁾

42) Teresa Rodriguez de las Heras Ballell, The Scope of the DMA Pivotal for success, critically assessed, Verfassungsblog, 2021.

43) EUROPEAN COMMISSION, LAYING DOWN HARMONISED RULES ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE (ARTIFICIAL INTELLIGENCE ACT) AND AMENDING CERTAIN UNION LEGISLATIVE ACTS, 2021/0106.

44) 폭력성, 공포, 사행성, 성, 폭언, 약물 차별에 대한 내용 정보표시와 3세, 7세, 12세, 16세, 18세의 연령 등급.

45) Pan European Game Information, <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>, 최종검색일: 2022. 3. 26.

46) 2021년 4월 일본 경제산업성은 온라인쇼핑몰 운영사업자로 아마존닷컴(Amazon.co.jp), 라쿠텐시장(樂天市場)을 적용기업으로 지정하였고, 앱스토어 운영사업자로 구글스토어와 애플 앱스토어를 적용기업으로 지정함. 経済産業省, 「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」の規制対象となる事業者を指定しました, 2021. 4.

47) 関真也, AR広告をめぐる利益調整と法規制, ビジネス 法務, 第21巻第6号, 2021b, 48頁.

48) 엔터테인먼트XR협회, VRコンテンツのご利用年齢に関するガイドライン, 2018, <https://extra.or.jp/pdf/guidelines.pdf>, 최종검색일: 2022. 3. 26.

- 2021년 3월 영상산업진흥기구(VIPO)는 AR 콘텐츠 제작기술 활용 가이드라인을 마련함.⁴⁹⁾

■ 제4장 메타버스에서 발생하는 상거래에 관한 법적 검토

1. 메타버스 특유의 법적 쟁점

- **(가상현실)** 메타버스에서 가상현실(VR)은 중요한 내용과 비중을 차지하는 분야이지만, 현재 까지 가상현실을 산업화하여 추진하기 위한 구체적인 법제도의 기반이나 인프라가 구축되지 않음.⁵⁰⁾
 - 메타버스는 가상공간에서 각종 아이템을 구매하는 경우에 현행법에 따른 소유권의 인정 문제와 각종 법률 위반에 따른 손해배상청구의 문제 등이 발생 가능함.
 - 따라서 이러한 법률상의 문제점을 검토.
- 메타버스라는 가상 공간에서 발생하는 상거래에서는 권리의 보호와 침해의 문제, 위법하거나 유해한 정보의 유통 문제, 이용요금의 결제 문제와 사기 및 자금세탁의 문제 등의 분쟁이 발생할 가능성이 있음.⁵¹⁾
 - **(권리 보호)** 가상 공간에서 거래되는 아이템은 현행법상 보호되지 않는 권리임에도 분쟁이 발생할 가능성⁵²⁾이 있으며,
 - 가상 공간에서 권리 침해가 발생하면 부정경쟁방지법이나 불법행위 책임에 따른 손해배상청구 문제가 발생함.
 - 위법하거나 유해한 정보의 유통의 경우에도 불법행위 책임에 따른 손해배상청구 문제와 사업자의 영업허가에 대한 행정처분 가능성.
 - **(결제, 사기)** 이용규약 위반 시 대응이 용이하지 않고, 이용 요금 결제 방식의 호환성 문제가 발생할 가능성이 있으며,

49) AR/VR을 이용한 프로모션을 검토하고 있는 기업과 지역 관광 유치에 AR/VR을 활용하고자 하는 지방자치 단체를 대상으로 함. 特定非営利活動法人 映像産業振興機構, AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン 2020, 2021. 3., <https://www.vipo.or.jp/u/AR-guideline-2020-01.pdf>, 최종검색일: 2022. 3. 26.

50) 이준호, 비대면 산업 성장에 따른 법제 정비방안 연구, 한국법제연구원, 2021, 219쪽 이하.

51) KPMGコンサルティング, 仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業 報告書, 経済産業省, 2021, 18쪽.

52) 메타버스에 발생하는 상거래는 지적재산권의 보호와 가상자산 가치 인정 문제가 있음.

- 자금 세탁과 사기 사건이 발생한 경우에 사업자의 관리 책임이 발생하고 범죄수익의 이전 문제가 발생할 수 있음.
- **(청소년 이용과 사고)** 게임 산업의 이용 등급을 마련하지 않을 경우 청소년 성장에 유해한 영향을 끼칠 가능성과 범죄 발생 가능성이 있고,
 - AR 게임의 이용 시 교통 사고 발생 가능성이 있으며 현행법상 보행자와는 다른 고의나 과실의 적용 문제가 발생할 가능성이 있음.
- **(정보 보안)** 개인정보보호법상 정보보안의 문제가 발생할 수 있으며 불법행위에 따른 손해상청구권의 발생 가능성이 있음.
 - 개인 간의 거래인 경우에는 메타버스 사업자의 책임이 발생할 수 있음.
- **(국경간 거래)** 메타버스는 공간의 이동이 자유로우며 지구 반대편의 이용자가 서로 가상 공간에서 교류할 수 있으므로 분쟁 시 준거법의 적용 문제가 발생할 수 있으며,
 - 특정 사업자가 특정 분야의 사업을 독점하는 경우에 이를 방지하기 어려우므로 행정기관의 관리·감독이 부재할 가능성이 있음.

II. 현행 상법 상 쟁점

- **(아이템)** 메타버스 상의 아이템이 민법상 물건⁵³⁾인지 여부와 이를 상법에서 인정할지 여부에 관한 사항임.
 - 예를 들어, 그림이나 이미지, 음악, 동영상 등의 창조적인 가상 작품은 NFT 등의 방법으로 거래가 될 수 있는데, 이것은 민법상 소유권⁵⁴⁾의 개념에 부합하는지 여부에 대한 개념이 정립될 필요가 있음.
 - 또한, 가상공간에서도 ‘부동산’을 사고 파는 것이 가능할 수 있는데, 이것이 현실 세계에서의 ‘부동산’과 어떠한 차이점이 있는지를 살펴볼 필요.
- **(아바타)** 가상 공간에서 활동하는 아바타의 법인격(민법 제31조 이하 또는 각종 특별법)을 인정할지 여부와 상법상 상인(상법 제4조 및 제5조), 상호(상법 제18조 이하), 상업사용인(상법 제10조 이하)를 적용할 수 있는지 여부와 대리인에 관한 사항임.⁵⁵⁾
 - 사업 영역에서 상법 제46조의 기본적 상행위가 모두 가능한지 여부에 대하여도 살펴볼

53) 민법에서 물건이라 함은 유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력을 말한다(민법 제98조).

54) 민법에서 소유자는 법률의 범위 내에서 그 소유물을 사용, 수익, 처분할 권리가 있다(민법 제211조).

55) 또한, 크리에이터를 상인으로 볼 수 있는지 여부와 설비상인의 적용 여부도 살펴볼 필요가 있음.

필요가 있음.

○ 아바타가 행하는 의사표시의 형태에 따라 이를 상법상 상인이나 영업사용인의 포섭범위에 포함되는지도 고려할 수 있으며,

- 이러한 점은 누구를 메타버스의 영업자로 볼 수 있을지에 따라 상인이나 영업소에 대한 법적용을 구분할 수 있을 것으로 사료됨.

□ **(전자상거래)** 전자상거래법상 전자거래의 방법으로 상행위(商行爲)를 하는 것을 전자상거래라고 규정하고 있음(전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률, 이하 ‘전자상거래법’, 제2조 제1호).

○ 외국법의 경우에 전자상거래육성법이나 정책에 치중하고 있으며, EU의 경우에 디지털 사전규제 사업자 등에 관하여 정의하고 있음.

- 외국의 경우 앞으로 어떠한 법적 근거로 사업자로 인정하는지 여부와 우리나라 전자상거래법상 통신판매사업자 의무조항을 메타버스에도 적용할 수 있는지 여부에 대하여 살펴볼 필요.

○ 또한, 지급결제⁵⁶⁾수단(NFT 등)이 상법상 유효한 수단으로 인정될 수 있는지 여부에 대하여도 살펴볼 필요.

□ **(스마트 계약과 내부통제)** 메타버스 산업에서 크리에이터의 양성과 교육은 필수적인 사항으로 이해되는바, 이에 대한 내부통제 및 메타버스 운영자의 책임 범위에 관한 사항임.

○ 특히, 이용자의 피해 구제에 대하여 소비자보호에 관한 준거법을 살펴보면, 크리에이터나 이용자의 합의에 따른 준거법 또는 국제사법의 적용 등으로 나누어 살펴볼 필요가 있음.

- 가상화 상거래에 대한 규제를 어떠한 기준으로 할지 여부와 메타버스의 익명성을 고려할 때 가상플랫폼사업자의 소송 당사자를 어떻게 정할지 여부에 관하여도 고려할 필요가 있음.

○ 메타버스 이용환경에서 스마트 계약이 체결된다고 가정하면 개발자인 크리에이터가 스마트 계약에 대응하여 적절한 코드화를 통하여 설계에 반영하였는지에 대한 책임 소재에 관한 사항도 고려할 필요가 있음.

56) 상법에서 신용카드, 전자화폐 등을 이용한 지급·결제 업무의 인수를 기본적 상행위로 규정하고 있음(상법 제46조 제22호).

제5장 결론

- 현재 메타버스를 직접적으로 규율하고 있는 나라는 존재하지 않음.
 - 즉, 현재 미국 주요 국가는 사업자의 이용자 보호를 주된 규제요소로 정함.
 - 메타버스에 대한 확립된 정의가 부재하므로 사업자의 사업 형태에 따라 다양한 법률이 적용될 가능성이 있음.
- 메타버스는 기존의 플랫폼으로 구축된 구성 요소도 있고 앞으로 새롭게 구축될 구성 요소도 있으며, 이러한 구성 요소 상호간에 융합될 가능성이 높음.
 - 그렇다면 메타버스 사업자의 사업 범위와 형태를 고려하여 규율 범위와 수준을 정할 필요가 있음.
- 메타버스는 사람들을 연결하며, 각자의 목소리를 내고 비즈니스와 커뮤니티, 세상을 바꾸는 움직임을 실현하여 인터넷의 새로운 시대를 여는 산업으로서 이를 육성하고 보호하는 것이 중요함.
 - 메타버스는 최첨단 기술을 발전시키고 보다 풍성한 사회적 상호 작용을 가능하게 하며, 보다 쉽게 생산성을 높일 수 있는 산업으로 기대됨.
- 결국 메타버스에서 발생하는 상거래의 규율에 관하여는 암호화폐나 NFT 같은 기술적인 작업뿐만 아니라, 생태계 구축과 규범의 설정과 새로운 형태의 관리 방식도 필요함.⁵⁷⁾
 - 즉, 개인정보 보호와 안전은 시작부터 메타버스 안에 자리 잡아야 하며,
 - 메타버스 안에서 우리들이 언제 다른 사람들과 어울릴 것인지, 어떤 사람이 자신의 가상 공간에 나타나지 못하게 막을 것인지, 언제 일에서 벗어나 개인적인 가상 공간에서 설지에 대하여 자유롭게 선택할 수 있도록 규율.

57) 향후 메타버스와 관련하여 발생하는 새로운 논의들(① 게임산업법 관련 이슈, ② 메타버스 세계에서 통용될 것으로 예상되는 블록체인 및 암호화폐 기술, NFT 등과 관련된 이슈, ③ 세무와 독점규제 등을 포함하여 행정상 각종 규제 이슈, ④ 지적재산권 이슈, ⑤ 개인정보 이슈 등)에 대해서도 지속적인 연구가 필요함. 법원 행정처 사법지원실, 앞의 검토.

| 참고문헌 |

국내 문헌

1. 단행본

권오상, 메타버스(Metaverse) 산업 관련 해외 규제 동향 조사·분석, 한국법제연구원, 2021

이준호, 비대면 산업 성장에 따른 법제 정비방안 연구, 한국법제연구원, 2021.

이현우, 빅데이터로 살펴본 메타버스(Metaverse) 세계, Kocca Focus, 통권 133호, KOCCA, 2021.

정은수, 메타버스 거부할 수 없는 세계, Global Industry Indepth, 메리츠증권, 2021.

한상열·방문영, 글로벌 XR정책동향 및 시사점, 동향 Trend, 소프트웨어정책연구소, 2020.

미래창조과학부, 대한민국 미래를 책임질 9대 국가전략 프로젝트, 2016. 8. 10.

관계부처합동, 가상·증강현실(AR/VR) 분야 선제적 규제혁신 로드맵, 2019. 10.

2. 기타

김영식 외 9인, 메타버스산업 진흥법안, 2114358, 2022.1.11.

법원행정처 사법지원실, 「메타버스 공간에서의 상거래에 대한 법적 규율」 검토, 2022. 5.

조기열, 메타버스산업 진흥법안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

조기열, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안 검토보고, 제394회 국회(임시회) 제1차 과학기술정보방송통신위원회, 2022.3.

조승래 외 9인, 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안, 2114545, 2022.1.25.

외국 문헌

1. 단행본

Teresa Rodriguez de las Heras Ballell, The Scope of the DMA Pivotal for success, critically assessed, Verfassungsblog, 2021.

UKRI, Creative Industries Cluster Programme, The Story So Far, 2020. 2.

KPMGコンサルティング, 仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業 報告書, 経済産業省, 2021.

経済産業省, 「特定デジタルプラットフォームの透明性及び公正性の向上に関する法律」の規制対象となる事業者を指定しました, 2021. 4.

関真也, AR広告をめぐる利益調整と法規制, ビジネス 法務, 第21巻第6号, 2021.

2. 기타

ESRB Ratings Guide, Entertainment Software Rating Board,

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx, 최종검색일: 2022. 3. 26.

Fraunhofer IGD, <https://www.igd.fraunhofer.de>, 최종 검색일: 2022.3.26.

Pan European Game Information, <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>, 최종검색일: 2022. 3. 26.

エンターテインメントXR協会, VRコンテンツのご利用年齢に関するガイドライン, 2018,

<https://extra.or.jp/pdf/guidelines.pdf>, 최종검색일: 2022. 3. 26.

特定非営利活動法人 映像産業振興機構, AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン 2020, 2021. 3.,

<https://www.vipo.or.jp/u/AR-guideline-2020-01.pdf>, 최종검색일: 2022. 3. 26.



서울특별시 용산구 백범로90길 32, 2층
전화 : (02) 753-6002, 752-7481 팩스 : (02) 773-0823
이메일 : ksl@lawsociety.or.kr 홈페이지 : www.lawsociety.or.kr